JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE

JOCURI PE CALCULATOR

LIMBA ENGLEZĂ

JOCURI PE CALCULATOR — o nouă posibilitate de instruire în timpul liber

După părerea unanim acceptată, calculatorul trebuie privit ca un prieten, o unealtă a omului, o sursă de potențare a puterii de creație cu largi orizonturi.

„Calculatorul — spunea Jean Jaques Servan Schreiber — este o unealtă, așa cum a fost cartea după Guttenberg. Ca și cartea, e o trambulină pentru creatori. În fața revoluției electronice nu există decît o alternativă: ori înveți să controlezi tehnologia, ori te lași controlat de ea".

Jocurile pe calculator nu mai sînt o noutate, dar ceea ce dă importanță domeniului, avînd calculatorul ca partener „inteligent" de întrecere, este și faptul că se vor putea trece aproape toate jocurile logice — așa-zise vechi — pe calculator și că există mari posibilități ca o multitudine de jocuri logice noi să fie lansate pe piață mai întîi (sau numai) pe calculator.

Jocul și calculatorul se completează, deci, atît de bine, încît par făcuți unul pentru celălalt. Totuși, ceva intervine și aici. Astfel, în jocul clasic, regulile trebuie cunoscute de toți participanții. Calculatorul are regulile lui ce nu pot fi modificate sau ignorate. Totodată, jucătorul nu mai este un creator, ci un simplu participant, iar calculatorul nu este niciodată un partener

egal, ci un arbitru și un instrument de simulare. Noua dimensiune pe care o introduce calculatorul, bogăția sa, o constituie multitudinea de situații și variante pe care le poate simula.

Dar calculatorul nu se limitează numai la jocuri. El are o gamă largă de posibilități. Dintre acestea, o mare utilizare o are în domeniul instruirii personale în diverse discipline de învățămînt, respectiv de la matematică, fizică, chimie pînă la limbile străine.

RECOOP este interesat să primească orice sugestie și propunere de programe pe calculator.

Publicul, din ce în ce mai pasionat, caracteristicile deosebite ale calculatorului și, mai ales, extraordinara inventivitate în acest domeniu, garantează viitorul unor noi programe pe calculator.

Dr. GH. FEȚEANU

Fața nr. 1

LIMBA ENGLEZĂ

Este un program cu care instruirea se realizează prin intermediul exercițiilor și antrenamentului, formîndu-se astfel deprinderile de scriere corectă a unor cuvinte în limba engleză, precum și îmbogățirea vocabularului.
Programul este conceput sub forma unui joc în care jucătorul va acumula cu atît mai multe puncte, cu cît va memora și tasta corect și repede cuvintele din fraze.
Jocul se defășoară astfel: pe ecran se afișează cîte o propoziție sau frază în limba engleză pe care jucătorul o va citi, încercînd să o rețină. Timpul expunerii va fi de cîteva secunde și va depinde de mărimea propoziției sau frazei. Apoi, în locul cuvîntului ales la întîmplare, se vor pune liniuțe (atîtea cîte litere avea cuvîntul), iar jucătorul va trebui să tasteze cuvîntul care lipsește, literă cu literă. Pentru fiecare literă indicată corect va primi cîte 10 puncte, iar litera respectivă va fi înscrisă în locul cuvenit din cuvînt, în timp ce, pentru fiecare literă indicată incorect i se va scădea cîte un punct din punctajul obținut pînă în acel moment. După mai multe încercări de acest fel, se va afișa pe ecran o nouă propoziție pentru care va trebui realizat același lucru. O atenție sporită o necesită cuvintele care se scriu cu literă mare. Pentru obținerea unei litere mari se va acționa tasta respectivă împreună cu tasta CAPS SHIFT.
La începutul jocului se poate stabili nivelul său de dificultate (**1** — începători, **2** — nivel mediu, **3** — avansați).
Propozițiile și frazele pentru nivelurile 2 și 3 sînt mai lungi.
Nivelul va fi afișat în permanență, în timpul jocului, în partea dreaptă jos.
În continuare se vor baleia, una cîte una, propozițiile și frazele de pe nivelul ales. Dacă acestea se epuizează, se trece automat pe un nivel superior (sau se face clasamentul

dacă nivelul era maxim), trecerea fiind marcată de o melodie.
În permanență se află afișată pe ecran o listă de opțiuni care pot fi folosite în cazul în care nu s-a reținut cuvîntul sau în cazul în care se dorește trecerea pe alt nivel de dificultate. Tastele folosite pentru aceste opțiuni sînt:
1 — calculatorul va completa următoarea literă, punctajul realizat pînă în acest moment va scădea cu un punct. În continuare, jocul se desfășoară identic, jucătorul avînd la dispoziție sau posibilitatea de a înscrie următoarea literă sau de a apela la opțiuni.
2 — calculatorul va completa întreg cuvîntul; punctajul realizat pînă în acest moment va scădea cu 10 puncte, în continuare jocul desfășurîndu-se identic;
3 — altă propoziție; jucătorul renunță la propoziția afișată și cere una nouă, pierzînd astfel timp în care ar fi putut acumula puncte;
4 — trecerea la alt nivel. Alegerea acestei opțiuni are ca urmare intrarea în altă listă de opțiuni:

- 7 — alegerea unui nivel superior. Dacă jucătorul era pe nivelul 3, va rămîne pe acesta. După alegerea altui nivel, jocul va decurge normal, intrîndu-se în prima listă de opțiuni;
- 8 — alegerea unui nivel inferior. Dacă jucătorul era pe nivelul 1, va rămîne pe acesta;
- 9 — sfîrșit. Alegerea acestei opțiuni va avea ca efect realizarea unui clasament de către calculator.

Jocul se încarcă cu LOAD" " sau LOAD "lb engleză" și se lansează în execuție automat. În cazul unui incident, programul se poate relua cu comanda GO TO 7.
Indicații pentru profesori. Profesorul poate organiza un joc între mai mulți copii, fiecare avînd afectat un timp (ex. 15 minute) pentru realizarea unui scor. După scurgerea timpului afectat pentru fiecare copil, profesorul va obliga luarea opțiunii de sfîrșit în vederea întocmirii clasamentului, după care acționarea oricărei taste va da posibiltatea începerii jocului de către alt jucător, Profesorul va putea întrerupe programul cu **BREAK** (SPACE și CAPS SHIFT) și modifica liniile de date (1000—3000) cu noi propoziții.
Astfel, se pot introduce propoziții pe noi tematici sau lecții.

HANG

Este vorba de jocul Spînzurătoarea, dar de data aceasta cuvîntul care va trebui ghicit este în limba engleză. Încărcarea programului se face cu LOAD" " sau LOAD "hang", iar lansarea în execuție este automată. Înaintea încărcării jocului, se recomandă resetarea calculatorului. În timpul jocului, în caz de incident, acesta se poate relua cu comanda RUN.
Jocul se desfășoară astfel: calculatorul propune un cuvînt de ghicit, iar jucătorul va propune cîte o literă. Dacă litera face parte din cuvîntul ghicit, atunci va fi înscrisă în cuvînt pe locul ei, iar dacă nu, calculatorul va desena un element din spînzurătoare.
Dacă cuvîntul a fost ghicit, mai urmează încă o probă: jucătorul trebuie să tasteze cuvîntul respectiv în limba română. După tastarea cuvîntului, se va acționa și tasta **ENTER (CR)**, în timp ce la tastarea literei acest lucru nu este necesar.
Dacă după numărul dat de încercări cuvîntul nu a fost găsit sau a fost găsit, dar nu a fost tastat corect cuvîntul din limba română, atunci „omulețul" este spînzurat.

Indicații pentru profesori. Programul se poate întrerupe cu **BREAK** (CAPS SHIFT și SPACE) și modifica linia 30 în care se găsesc cuvintele în limba engleză și corespondentele din limba română. Vor trebui să fie 25 de cuvinte în engleză și 25 în română, fiecare de maximum 10 litere. Linia se poate modifica și se poate introduce un vocabular pe diverse tematici sau lecții.

Caseta Jocuri pentru învățarea limbii engleze a fost realizată de **Ion Diamandi.**

Fața nr. 2

CUVINTELE VRĂJITE

Este un joc cu ajutorul căruia se poate dezvolta capacitatea de a scrie corect cuvinte în limba engleză de către copii, totul petrecîndu-se pe un scenariu de poveste foarte atrăgător. Jucătorul se identifică cu personajul „prințul din poveste“ și așa cum indică mesajul de la începutul jocului, poate **salva prințesa din ghearele vrăjitorului — stăpînul castelului, dacă va scrie corect cuvintele vrăjite.**
Jocul se încarcă cu comanda LOAD" " și se lansează automat în execuție. La apăsarea oricărei taste, apar pe ecran 10 niveluri de vocabular în limba engleză, jucătorul alegînd unul dintre ele.
Cele 10 niveluri sînt:
1. cuvinte la care **ea** se pronunță ca un **e** scurt;
2. cuvinte la care **ea** se pronunță ca un **i** lung;
3. cuvinte care se termină în **ing**;
4. cuvinte care se termină în **l**;
5. cuvinte care conțin **qu**;
6. combinații de litere care se pronunță ca un **o** lung;
7. cuvinte care conțin **ie** sau **ei;**
8. cuvinte la care nu se pronunță prima literă;
9. cuvinte cu consoană dublă;
10. cuvinte dificile (mai lungi, mai greu de pronunțat, etc).

Jucătorul va alege un anumit nivel de dificultate și va acționa tasta **CR.** După aceasta, va avea la dispoziție tasta **C** pentru continuarea jocului și tasta **V** pentru vocabular. Dacă se alege opțiunea **V,** jucătorul va avea în continuare posibilitatea modificării setului de cuvinte din cadrul nivelului de dificultate ales (tasta **A**) sau continuarea jocului (tasta **C**). Dacă se alege opțiunea pentru continuarea jocului, în ambele situații, jucătorul poate răspunde la întrebarea calculatorului privitoare la dorința de a vedea instrucțiunile jocului prin acționarea tastelor **D** (pentru da) sau **N** (pentru nu).

Instrucțiunile jocului

Prințesa din țara cuvintelor vrăjite a fost răpită de

un vrăjitor şi dusă la castelul său. Pentru salvarea ei, împăratul a trimis 10 dintre cei mai buni oşteni ai săi. Jucătorul are posibilitatea să-i ajute la salvarea prinţesei, tastînd corect cuvintele vrăjite. Orice greşeală îi va oferi vrăjitorului ocazia de a ataca. Dacă jucătorul greşeşte sau dacă nu este atent la un atac al vrăjitorului, acesta va preschimba oştenii în broaşte, fluturi sau lilieci sau îi poate arunca afară din castel.

Descrierea jocului

Pe ecran apare castelul şi prinţesa care cheamă în ajutor oştenii. Unul dintre aceştia vine şi încearcă să construiască din copacii din pădurea situată în faţa castelului, un pod care va duce spre turnul în care este închisă prinţesa. În acelaşi timp, un cuvînt, ales la întîmplare din vocabular, apare afişat pe ecran timp de cîteva secunde. Pe ecran apare mesajul: „Memorează cuvîntul", precum şi numărul de ordine al cuvîntului şi nivelul de dificultate la care se joacă (dreapta jos). După ce cuvîntul dispare, apare mesajul: „Tastează cuvîntul şi CR". În permanenţă este indicat şi scorul realizat (numărul de tastări corecte de cuvinte).

Dacă cuvîntul este tastat corect, apare mesajul „CORECT" şi scorul va creşte cu o unitate, iar oşteanul va adăuga un element construcţiei podului spre prinţesă.

Dacă cuvîntul este tastat greşit, apare mesajul „ÎNCA O DATA", dîndu-se astfel jucătorului posibilitatea de a mai încerca o dată. Dacă şi a doua oară răspunsul este greşit, apare mesajul cu care se indică răspunsul corect. În acest caz, scorul nu se va modifica, iar oşteanul va fi transformat de vrăjitor în broască, liliac sau fluture sau va fi azvîrlit afară din castel.

Dacă la a doua încercare răspunsul va fi corect, jocul se va desfăşura la fel ca în cazul în care s-ar fi răspuns corect din prima încercare.

Înainte de apariţia unui nou cuvînt, poate interveni un atac surpriză din partea vrăjitorului (mesaj în partea de sus a ecranului). Pentru a fi respins, jucătorul va trebui să acţioneze repede tasta indicată în mesaj. Dacă nu va reuşi acest lucru în intervalul de timp afectat, un oştean va fi pierdut, fiind transformat de vrăjitor într-un liliac, fluture sau broască. Jucătorul are la dispoziţie mai

multe încercări. Dacă reuşeşte construirea podului, prinţesa va fi salvată. Podul castelului va fi coborît, vrăjitorul va pleca, iar oşteanul care a salvat prinţesa se va transforma într-un prinţ, care o va duce pe o corabie la împărat.

Jucătorul va avea la dispoziţie şi rezultatul obţinut: se vor afişa cuvintele de memorat la nivelul respectiv (cuvintele care nu au fost tastate corect din două încercări).

Dacă prinţesa nu a fost salvată (toţi oştenii au fost pierduţi), drept pedeapsă, îşi va face apariţia vrăjitorul.

În orice situaţie, rezultatul final se va prezenta prin indicarea numărului de răspunsuri bune, a numărului de răspunsuri greşite şi a numărului de oşteni pierduţi.

Prin acţionarea tastei **1**, jocul se va putea relua eventual de un alt jucător sau pe un alt nivel de dificultate.

În caz de incident, jocul se poate relua cu comanda **RUN**.

Indicaţii pentru profesori

Pentru modificarea unui cuvînt tastat greşit (înainte de a fi acţionată tasta **CR**), se poate şterge ultimul caracter tastat, folosind tastele **CS** şi **O** (Delete). Se recomandă ca profesorul să fie cel care să permită trecerea unui jucător pe alt nivel de dificultate şi, de asemenea, să ceară ca jucătorul să pronunţe în limba engleză cuvîntul care apare pe ecran. Profesorul îl poate chestiona pe jucător, în timpul desfăşurării jocului, în legătură cu echivalentul în limba română al cuvîntului tastat şi, în funcţie de răspunsurile obţinute, să modifice rezultatele finale ale jucătorului.

Profesorul poate modifica conţinutul vocabularului pe orice nivel de dificultate (alegerea altor cuvinte) prin indicarea opţiunii **A** la posibilitatea modificării setului de cuvinte.

Practic, alegerea unui nou set de cuvinte se realizează prin modificarea liniilor de program în care se regăsesc cuvintele ca date (linia 8001 pentru nivelul 1, linia 8002 pentru nivelul 2,..., linia 8010 pentru nivelul 10). Pentru cei care cunosc modul de editare a unor linii de program

BASIC programul se poate întrerupe cu **BREAK** (CS și SPACE) și liniile respective se pot modifica, programul reluîndu-se cu **RUN**. Pentru cei care nu cunosc acest lucru, se dau, in cadrul opțiunii **A**, indicații complete (pași de urmat) pentru modificarea liniilor și salvarea noului program creat. Astfel, pentru modificarea cuvintelor:
— se acționează tasta **0** (zero), iar cînd apare mesajul „scroll?“ se acționează tasta **N**;
— liniile se pot modifica cu **EDIT** (CS și 1);
— se poate modifica linia sau se poate tasta o nouă linie cu același număr de linie, linia limitîndu-se la maximum 40 de cuvinte;
— cînd se termină editarea liniei se acționează **CR** și apoi **RUN**;
— pentru salvarea noului program se introduce comanda **GO TO 9000** și apoi **CR**;

Pentru salvarea noului program, se afișează indicații complete:
— se tastează numele noului program și apoi **CR**;
— se introduce în casetofon o nouă casetă;
— se acționează clapa **RECORD** pentru înregistrare;
— se acționează tasta **1** pentru salvarea (SAVE) programului;
— noul program se va încărca ulterior sub numele dat.

La acționarea tastei **1** va apărea mesajul „Start tape then press any key“. Se va acționa clapa **RECORD** și se va apăsa orice tastă.
Profesorul va putea modifica cuvintele, astfel încît gradele de dificultate să se refere nu la pronunție sau scriere, ci la anumite tematici sau lecții.

REBUS

Cu acest program veți introduce cuvinte pe care calculatorul le va aranja într-o grilă caroiată, ale cărei dimensiuni depind de mărimea celui mai lung dintre cuvintele indicate. Apoi, calculatorul va umple restul pătratelor grilei cu litere alese la întîmplare. Rămîne ca un jucător să identifice cuvintele din grilă. Dacă acest lucru este dificil, se poate introduce o opțiune prin care calculatorul va face să apară cuvintele pe grilă în culoare inversă.
Atenție! Cel mai lung cuvînt nu trebuie să depășească 18 litere (în caz contrar grila ar depăși limitele ecranului). La introducerea cuvintelor, trebuie ținut seama de faptul că 20 de cuvinte de lungime variabilă pot fi introduse în grilă într-un interval de timp cuprins între 5 și 10 minute. O listă de cuvinte mai lungă poate provoca un timp de așteptare deranjant de mare. O bună idee constă în introducerea cuvintelor în ordinea descrescatoare a lungimii lor, viteza de execuție devenind astfel mai mare.

Indicații pentru profesori. Identificarea unor cuvinte, în special dacă sînt scrise în altă limbă decît cea maternă, nu este un lucru ușor. La aceasta se mai adaugă și dificultățile legate de modul de aranjare a cuvintelor în grilă, calculatorul putîndu-le aranja pe verticală, pe orizontală sau pe diagonală, în ordinea normală sau în ordinea inversă citirii lor.
Din aceste motive, sugerăm ca, la început, profesorii să introducă în grilă, spre a fi identificate, doar 2—3 cuvinte.
De asemenea, sugerăm ca, cel puțin la început, cuvintele de identificare să fie alese pe tematici sau lecții.
Încărcarea programului se face cu LOAD" " sau cu LOAD "REBUS", iar lansarea în execuție este automată. În timpul jocului, în caz de incident, se poate relua cu comanda RUN. Jocul se poate juca și între mai mulți copii, fiecare scriind pe o foaie de hîrtie cuvintele identificate într-un anumit interval de timp, de exemplu 10 minute.

RECOOP a realizat următoarele programe pentru calculator:

1. — **JOCURI**: Şah, Jump (salt), Rubic (Jocul pătratelor), GO (Gomoku), Mastermind, Grafice (joc matematic), Lab (culesul cireşelor), Reversi, MLS, Rebec, Dipo (Vulpi şi iepuri)
(Caseta nr. 1)

2. — **JOCURI**: GO (Gomoku), Mastermind, Şah, Reversi, Lab (Labirint)
(Caseta nr. 2)

3. — **JOCURI**: Fotbal logic, Superevol, Raliu, Simultan
(Caseta nr. 3)

4. — **JOCURI**: Logic IM-2, Biliard, Iepure, Simultan
(Caseta nr. 4)

5. — **JOCURI**: Tictactoe, Broscuţe, Deplasare, Nim, Cărare, Drum, Pătrate, Impas, Triplet, A (Animale), Obstacole, Jungla, Traversare, Vrăjitorul, Ariadna, Vînătoare, Robac, Domino, Hang, Hanoi, Loyd, Predau, Peştera, Labirint, Dipo, Şeptică, Dist.
(Caseta nr. 5)

6. — **CHIMIE**: Acizi, Formula, Mendeleev, Valenţă, Ecuaţii
(Caseta nr. 6)

7. — **JOCURI**:	Logo, Română, Desene, Joc, Şah, Titato, Foto **(Caseta nr. 7)**
8. — **LIMBA STRĂINĂ**:	Limba engleză, Hang, Cuvintele vrăjite, Rebus **(Caseta nr. 8)**
9. — **FIZICA**:	În curs de apariţie **(Caseta nr. 9)**
10. — **MATEMATICA**:	Izometrii, TLS (Tangenta, limită a secantei), Triunghi **(Caseta nr. 10)**

NOTĂ: Cei care pot elabora programe pentru jocuri, diferite discipline de învăţămînt, grafică etc. şi doresc să colaboreze cu RECOOP, se pot adresa la tel. 13 81 75, 15 04 10, 15 72 93 / interior 112 sau 115.

Tiparul executat la I. P. Sibiu

Caseta nr. 8

EDITAT DE RECOOP

LEI 3